

# HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN VIDEO GAMES DENGAN TINGKAT KEMATANGAN SOSIAL PADA ANAK USIA MASA SEKOLAH

## SKRIPSI



OLEH :

*Diyah Sulistiyorini*

119610137

FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS AIRLANGGA  
SURABAYA

2001

# HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN VIDEO GAMES DENGAN TINGKAT KEMATANGAN SOSIAL PADA ANAK USIA MASA SEKOLAH

## SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi  
Universitas Airlangga Surabaya**



**OLEH :**

**Diyah Sulistiyorini**

**119610137**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS AIRLANGGA  
SURABAYA**

**2001**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui dan siap diujikan

Surabaya, 16 Juli 2001

Menyetujui,  
Dosen pembimbing skripsi

Dra. Prihastuti, SU

NIP. 130 937 975

## HALAMAN PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### Hubungan Intensitas Bermain Video Games dengan Tingkat Kematangan Sosial Pada Anak Usia Masa Sekolah

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Diyah Sulistiyorini  
NIM.119610137

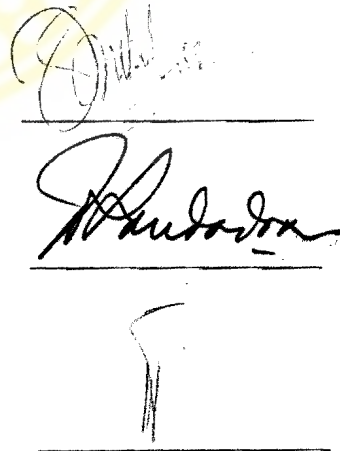
telah dipertahankan dan diuji oleh dewan penguji  
pada tanggal 27 Juli 2001

Susunan Dewan Penguji

Dra. Dewi R. Suminar, Msi  
NIP.131 967 669

Dra. Wulan Handadari  
NIP.131 570 354

Dra. Prihastuti, SU  
NIP. 130 937 975



**ABSTRAKSI**

**Diyah Sulistiyorini. 119610137. Hubungan antara Intensitas Bermain Video Games dengan Tingkat Kematangan Sosial pada Anak Usia Masa Sekolah. Skripsi. Surabaya : Fakultas Psikologi Universitas Airlangga**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah semakin tinggi intensitas anak bermain video games maka semakin rendah tingkat kematangan sosialnya. Hal ini dilatarbelakangi oleh semakin populernya permainan video games di kalangan anak-anak dan telah banyak menghabiskan waktu luang anak. Sehingga anak tidak lagi mempunyai waktu untuk bersosialisasi dan bermain dengan teman sebayanya. Proses belajar sosial anak pun menjadi terhambat. Pada akhirnya, hal ini akan mempengaruhi tingkat kematangan sosial anak.

Penelitian ini dilakukan pada siswa Sekolah Dasar Santa Clara Surabaya yang berusia 6 sampai 11 tahun dengan metode pengambilan sampel simple random sampling, dimana jumlah sampel yang diambil sebanyak 10% dari jumlah populasi, yaitu 50 subyek. Hal ini didasari pertimbangan bahwa pada jumlah populasi yang besar ( $> 100$ ), jumlah yang akan diambil untuk sample sebesar 10 – 15 %.

Metode pengambilan data menggunakan kuesioner. Berdasarkan uji validitas item terdapat 44 item sah dari 50 item yang dibuat pada kuesioner kematangan sosial. Kuesioner ini diisi oleh guru kelas yang dianggap orang yang memahami kemampuan siswa. Sedangkan pengambilan data untuk mengetahui intensitas anak bermain video games dilakukan dengan metode wawancara. Nilai reliabilitas kuesioner kematangan sosial sebesar 0,956 dengan  $p < 0,05$  sehingga kuesioner ini dinyatakan anadal.

Teknik analisa data menggunakan Korelasi Product Moment dari Pearson dimana diperoleh nilai  $r$  sebesar  $-0,469$  dengan  $p = 0,001$ , yang menunjukkan hasil yang signifikan. Dengan demikian hipotesa penelitian yang menyatakan bahwa semakin tinggi intensitas anak bermain video games maka semakin rendah tingkat kematangan sosial anak diterima.